



MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI MEDIA ALAT PERMAINAN EDUKTIF DI TAMAN KANAK-KANAK (TK) PEMBINA BANDAR LAMPUNG

Triyaningsih

Dosen pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Kumala Metro

E-mail: trianiningsih@yahoo.co.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the improvement of children's creativity through the media educative playing tools in Pembina Bandar Lampung Kindergarten. This research was conducted in August until October 2015. This study used action research (action research) models Kemmis and Mc. Taggard in the form of a spiral cycle consists of four stages: a) planning, b) measures, c) observations and d) reflection. The process of data collection is done through interviews, observation, and portfolios. The quantitative data of student outcome learning is a score of creativity performance with a rating scale. The results of the data analysis of the percentage increase in the initial assessment to cycle one are 27%. The first cycle to cycle two is 35%, from the initial assessment to the second cycle of 72%. The study concluded by using media educative playing tools ability increases children's creativity well.

Keywords: *Creativity, Media Educative Playing Tools, Kindergarten*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan periode di mana anak akan mampu menyerap segala informasi kedalam otaknya dengan sangat baik hal ini dikarenakan masa anak usia dini 0-8 tahun merupakan masa *golden age*, yaitu masa di mana kemampuan anak atau potensi dalam diri anak akan berkembang secara optimal dalam aspek yang meliputi pengembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa dan fisik anak (Brendekamp dan Copple dalam Suyadi, 2015: 23). Masa *golden age* ini merupakan masa kritis di

mana anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna yaitu sebanyak 80% pembentukan otak terjadi disaat ini Wiwin Dinar Pratisi (2008: 56). Karena hal tersebut sudah selayaknyalah pendidik baik itu orang tua maupun guru PAUD bersinergi untuk memberikan pendidikan yang tepat untuk anak usia dini.

Pendidikan untuk anak usia dini memiliki prinsip belajar dengan bermain, dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat terstimulasi



dengan baik. Kegiatan bermain akan memunculkan kreativitas anak. Kreativitas akan mempengaruhi perkembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar kecerdasan dan kelancaran berfikir anak berkembang optimal. Piaget (dalam Suparno, 2001: 20) menyatakan bahwa semakin banyak pengalaman hidup dan berkontak dengan lingkungannya, skema seorang anak akan bertambah banyak. Artinya semakin anak diberikan rangsangan bermain oleh lingkungannya maka kemampuan kreatifitasnya akan berkembang semakin baik. Amabile (dalam Hawadi, 2001: 116) bahwa anak yang kreatif akan menghabiskan waktunya dengan bermain

Hasil *assesment* awal menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti dikelompok B TK Pembina Bandar Lampung bahwa kemampuan kreativitas anak belum berkembang sesuai standar perkembangan anak 5-6 tahun di mana hanya 27%. Karena hal tersebut peneliti ingin meningkatkan kemampuan kreativitas anak menggunakan media alat permainan edukatif.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti kemukakan maka rumusan permasalahannya adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif di kelompok B TK Pembina Bandar Lampung?”

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan kemampuan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif di Kelompok B TK Pembina Bandar Lampung.

3. Tinjauan Pustaka

a. Meningkatkan Kreativitas Anak

1) Pengertian Kreativitas

Rhodes (Utami Munandar, 2004: 20) kreativitas terdiri dari 4 hal yaitu: pribadi, proses, produk, dan *press*.

(1) Definisi dari pribadi/ motivasi meliputi ciri-ciri: fleksibilitas, toleransi, dorongan untuk berprestasi dan mendapatkan pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan dan mengambil risiko.



- (2) Definisi proses merupakan kemampuan mental dan teori tentang belahan otak kanan dan kiri.
- (3) Definisi produk merupakan kemampuan menghasilkan/menciptkan sesuatu yang baru.
- (4) Definisi *press* merupakan dorongan baik dorongan internal maupun eksternal untuk mencipta.
1. Permasalahan yang menghambat perkembangan kreativitas anak

Menurut Rachmawati dan Kurniati (2005: 8) Permasalahan pengembangan kreativitas anak terdiri dari:

- 1) Hambatan diri sendiri
Terdiri dari faktor psikologi, biologis, fisiologi, dan sosiologis.
- 2) Pola Asuh
Beberapa pola asuh orangtua atau pendidik yang mempengaruhi terhambatnya kreativitas anak adalah: lingkungan fisik, lingkungan sosial, pendidikan internal dan eksternal, dialog, suasana psikologis, sosial budaya, perilaku orangtua/ pendidik, kontrol dan menentukan nilai moral. Keterkatian pola asuh dan anak yang memiliki kreativitas diri dimaksudkan sebagai orangtua/pendidik dalam meletakkan dasar-dasar disiplin diri kepada anak dan

membantu mengembangkannya, sehingga anak memiliki disiplin diri.

3) Sistem Pendidikan (Sekolah)

Terdiri dari faktor kondisi sekolah: sikap guru, belajar dengan hapalan mekanis, kegagalan dan tekanan akan konformitas, evaluasi, hadiah, persaingan, lingkungan yang membatasi.

4) Latar belakang sejarah dan budaya

Akibat dari penjajahan terhadap bangsa indonesia hal ini mempengaruhi budaya yang kurang menguntungkan bagi pengembangan sifat-sifat kreatif

3. Strategi untuk mengembangkan kreativitas terhadap anak usia dini

Rahmawati dan Kurniati (2005: 61) menyatakan 7 strategi pengembangan kreativitas anak yaitu: menciptakan produk (hasta karya), imajinasi, eksplorasi, eksperimen, metode proyek, musik dan bahasa.

b. Media Alat Permainan Edukatif (APE)

Media adalah merupakan suatu alat pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan pendidikan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Sehingga media merupakan alat yang digunakan untuk proses pembelajaran sebagai alat permaiaann edukatif yang digunakan siswa untuk meningkatkan kreativitas.



Alat Permainan Edukatif merupakan media atau alat permainan yang dirancang seraca khusus untuk kepentingan pendidikan (Tedjasaputra: 2001: 81). Alat permainan edukatif didesain sesuai dengan karakteristik anak dan usia anak yang memainkannya sehingga alat permainan tersebut memiliki corak, warna, bentuk dan desain yang sesuai dengan dengan kebutuhan anak usia dini hal ini tentunya akan mendorong keinginan anak untuk belajar dengan bermain sehingga diharapkan kemampuan kreativitas anak meningkat dengan anak menggunakan alat permainan edukatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Classroom Action Research* yang dilakukan di jadwal pembelajaran siswa dimulai dari pukul 07.30 hingga 10.30 kelompok B dengan usia 5-6 tahun semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016 dibulan Agustus hingga Oktober 2015. Subjek penelitian ini siswa kelas B dengan jumlah 19 siswa (10 laki-laki dan 9 perempuan). Jenis penelitian menggunakan model Kemmis and Mc.Taggart dengan 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari *planning, acting, observing, dan reflecting*. Siklus pertama dilakukan 8 kali kegiatan pembelajaran

dan siklus kedua 8 kali kegiatan pembelajaran dan penelitian ini dilakukan secara partisipatif kolaboratif antara guru dan dosen. Teknik mengumpulkan data kreativitas berupa lembar observasi, catatan lapangan, wawancara, foto dan rekaman. Data penelitian terdiri dari 2 data yaitu data kuantitatif dan kualitatif di mana data kuantitatif diperoleh melalui *asesment* bentuk lembar observasi menggunakan skala *rating scale* yang diberlakukan sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Sedangkan data kualitatif yaitu data yang mendeskripsikan tentang proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengamatan dan dokumentasi. Analisa data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil pencapaian pembelajaran kreativitas dengan indikator keberhasilan.

Prosedur dari PTK ini terdiri dari 2 siklus dan uraiannya sebagai berikut:

1) Asesmen awal

Dilakukan oleh peneliti untuk mengobservasi dan memberikan asesmen kemampuan kreativitas anak didik. Selain itu juga dokumentasi pembelajaran serta wawancara guru dan siswa merupakan keseluruhan dari hasil asesmen awal.

2) Perencanaan



Dalam perencanaan peneliti mendesain pembelajaran berupa RPPM, RPPH, menyiapkan media Alat Permainan Edukatif, Lembar instrumen observasi, dan lembar wawancara serta kamera untuk mendokumentasikan gambar dan video.

3) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran kreativitas anak dilakukan 16 pertemuan, 8 pertemuan di siklus I dan 8 pertemuan di siklus II. Sebelumnya peneliti melakukan asesment awal untuk membandingkan kemampuan kreativitas anak sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan. Pelaksanaan tindakan terdiri dari tahap awal kegiatan, tahap inti kegiatan dan tahap penutup.

4) Observasi

Observasi dilakukan setelah adanya tindakan dari peneliti dan observasi ini peneliti menggunakan lembar observasi, catatan lapangan dan kamera untuk mengumpulkan data. Lembar observasi memiliki indikator: (1) kelancaran menggunakan ide merupakan kemampuan anak memiliki bayaknya ide yang digunakan dalam berbagai alat permainan edukatif, (2) keluwesan merupakan kelenturan menggunakan ide, (3) kerincian, (4) keaslian ide, (5)

kesabaran dan keuletan. Lembar observasi assesment terdiri dari komponen baik (nilainya 3), cukup (nilainya 2) dan kurang (nilainya 1), dan pencapaian peningkatan kreativitas dianggap telah mencapai target bila jumlah minimal rata-rata capaian kemampuan belajar anak mencapai angka 2,5.

5) Refleksi

Refleksi dilakukan dari awal proses pembelajaran hingga selesai sehingga data yang dihasilkan akan dianalisis dan dievaluasi untuk kemudian disimpulkan untuk selanjutnya melakukan langkah-langkah perbaikan sampai dengan target pembelajaran kreativitas tercapai.

6) Asessment Akhir

Assesment akhir merupakan akhir perencanaan dan tindakan penelitian di siklus terakhir di mana peneliti menggunakan lembar *assesment* dengan format *scala rating scale* untuk mengetahui tingkat perubahan dari assesment awal hingga *asement* akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini menggunakan lembar *assesment* kreativitas anak yang telah didesain beserta komponen kegiatan kreativitas



yang menggunakan *rating scale* yang gunanya untuk mengevaluasi terhadap peningkatan kreativitas anak. Lembar assesment ini dapat dijadikan deskripsi

dari kemampuan kreativitas anak berupa tes *asesment* kreativitas awal, siklus I, siklus II yang hasilnya dalam Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Data Peningkatan Assesmen Awal dan Siklus I

Responden	Assesmen Awal	Siklus I	Peningkatan	%
1	1,69	2,19	0,50	30%
2	1,75	2,06	0,31	18%
3	1,38	1,69	0,31	23%
4	1,56	2,19	0,63	40%
5	1,81	2,13	0,31	17%
6	1,63	2,19	0,56	35%
7	1,56	2,00	0,44	28%
8	1,38	2,19	0,81	59%
9	1,63	2,13	0,50	31%
10	1,44	2,19	0,75	52%
11	1,63	2,06	0,44	27%
12	1,63	1,81	0,19	12%
13	1,69	1,81	0,13	7%
14	1,63	2,25	0,63	38%
15	1,63	2,13	0,50	31%
16	1,56	1,94	0,38	24%
17	1,69	1,94	0,25	15%
18	1,81	2,13	0,31	17%
19	1,69	2,19	0,50	30%
Total	30,75	39,19	8,44	27%
Rata-Rata	1,62	2,063	-	-

Hasil dari *asesment* awal siswa menunjukkan kemampuan kreativitas belum berkembang sesuai dengan usia perkembangan anak hal ini terlihat dengan jumlah 19 siswa dengan jumlah indikator pertanyaan 16. Hasil total assesment awal sebelum diberikan tindakan berjumlah 30,75 dan hasil rata-rata adalah 1,62. Setelah peneliti melakukan tindakan disiklus 1 hasil total *asesment* siklus 1 berjumlah 39,19 dan

hasil rata-rata adalah 2,063 hal ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah rata-rata dari *asesment* awal ke siklus 1. Peningkatan *asesment* awal kesiklus 1 secara prosentase adalah 27 %. Pada saat ini siswa masih belum menunjukan ketertarikan yang berarti saat proses pembelajaran menggunakan berbagai APE, walaupun 7 anak menunjukkan hasil yang cukup baik dalam bereksplorasi, berkreasi dan



mengekspresikan diri dalam kegiatan berkembang.
belajar dan namun 12 lainnya masih belum

Tabel 2. Data Peningkatan *Assesment* Awal ke Siklus II

Responden	Assesmen Awal	Siklus II	Peningkatan	%
1	1,69	2,81	1,13	67
2	1,75	2,88	1,13	64%
3	1,38	2,69	1,31	95%
4	1,56	2,88	1,31	84%
5	1,81	2,81	1,00	55%
6	1,63	2,81	1,19	73%
7	1,56	2,69	1,13	72%
8	1,38	2,69	1,31	95%
9	1,63	2,81	1,19	73%
10	1,44	2,63	1,19	83%
11	1,63	2,81	1,19	73%
12	1,63	2,69	1,06	65%
13	1,69	2,63	0,94	56%
14	1,63	2,94	1,31	81%
15	1,63	2,63	1,00	62%
16	1,56	2,75	1,19	76%
17	1,69	2,75	1,06	63%
18	1,81	2,94	1,13	62%
Total	30,75	52,75	22,00	72%
Rata-Rata	1,62	2,776	-	-

Tabel 2 di atas menjelaskan bahwa kemampuan kreativitas siswa mengalami kenaikan dari *assesment* awal sebelum diberikan tindakan hingga pemberian tindakan sampai dengan siklus II. Hasil peningkatan *asesment* awal dengan total 30,75 dan siklus II 52.75 dan peningkatan terhadap nilai rata-rata *diasessment* awal 1,62 naik disiklus II menjadi 2,7 serta total peningkatan 22,00 dan persentase peningkatannya adalah 72 %. Peningkatan dalam persen dari ke siklus I ke siklus II sebesar 35%, sedangkan dari *asesment* awal ke siklus II mengalami 72%. Siklus II siswa atau

anak didik terlihat antusias dan sangat menyukai kegiatan menggunakan berbagai media APE yang variatif dan *colourfull*, kemampuan siswa yang meningkat dalam hal bereksplorasi, berkreasi dan mengekspresikan diri dalam belajar membuat anak merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran .

Dengan hasil pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dan telah mencapai target yang minimal yaitu 2.5 untuk nilai rata-rata. Untuk itu siklus berikut tidak dilanjutkan karena telah mencapai terget. Dengan demikian pada siklus II ini tidak dilakukan revisi karena



berdasarkan pengamatan, tujuan dan target pencapaian dari penelitian tindakan ini sudah mencapai target yaitu secara umum anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan kreativitas anak melalui media alat permainan edukatif.

SIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa dengan semakin variatif media alat permainan edukatif yang digunakan, semakin anak aktif belajar dengan bereksplorasi menuangkan gagasan dan ide-ide kreatif dan inovatif. Alat permainan edukatif yang didesain oleh guru merupakan alat permainan yang disesuaikan dengan karakteristik dan usia anak serta tingkat perkembangan anak sehingga desain dari media Alat Permainan Edukatif memiliki bentuk, warna, corak dan tingkat kesulitan merupakan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Sehingga peran guru sebagai fasilitator dan motivator untuk mendorong anak menemukan potensinya dan mengoptimalkan kemampuan anak di sekolah dengan mengupayakan hal-hal sebagai berikut: perhatian, ketersediaan alat permainan untuk pembelajaran, stimulasi, tantangan, dukungan,

penghargaan, kemampuan dan pemahaman tentang karakteristik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Munandar, Utami. (2004). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rachmawati, Yeni dan Kurniati Euis. (2005). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Reni, Akbar, dkk. (2001). *Kreativitas Panduan Penyelenggaraan Program Pencepatan Belajar*. Jakarta: Grasindo.
- Reni, Akbar dan Hawadi. (2001). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tedjasaputra, Mayke. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Wiwin, Dinar Pratisi. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.